namcot®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミリーサーキット

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

スーパーファミコン®

SHVC-23

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

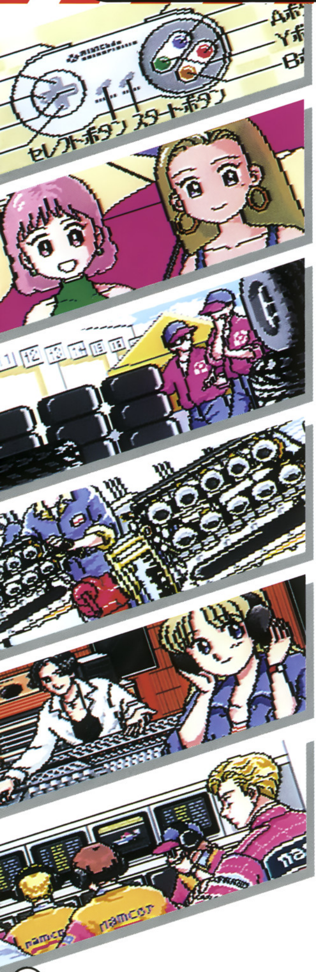
使用上のご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、１時間ないしは２時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

スーパーファミリーサーキット®

1. 新たなるドラマが始まる！……2P
2. コントローラーの使い方……4P
3. ゲームの始め方……6P
4. ユーティリティ……8P
5. セッティング……12P
6. サーキットの走り方……24P
7. ピットイン……28P
8. タイムアタック……32P
9. テスト走行……34P
10. スプリントレース……36P
11. 耐久レース……40P
12. ドライビング・テクニック……42P
13. セッティング早見表……44P

1…新たなるドラマが始まる！



★スーパーファミコンにあの興奮が蘇る！

カーレースのあらゆる要素がつまった「ファミリーサーキット」が、スーパーファミコンに登場！コースは360°、右に左に大きくスクロールする本格的サーキットにパワーアップ。ますます迫力ある走りが実現します。

★テクニックを極めよう！

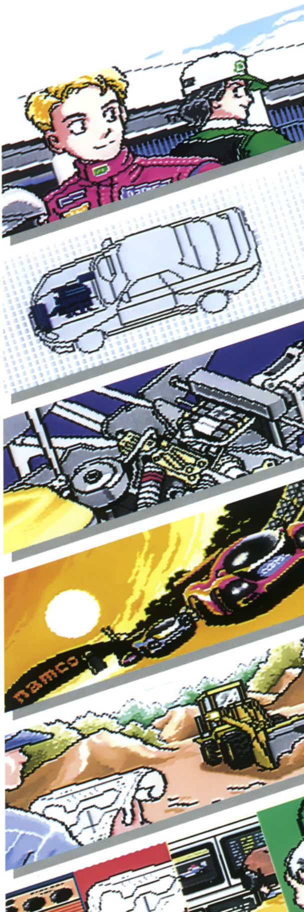
徹底的なテクニックの追求こそレースの醍醐味。そこで「スーパーファミリーサーキット」では、あえて、マシン同士がぶつからないよう設計されています。コーナーを攻める快感に、たっぷり酔ってください。

★キミだけのマシンを作れる

マシンのセッティングも魅力のひとつ。ファミコン版に比べてさらに要素が細かくなり、自分だけのマシンが作れます。また、セッティングの内容はメッセージで表示され、初めての人も安心の親切設計です。

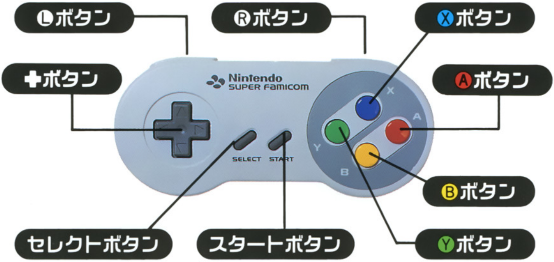
★オリジナル・コースも思いのままだ！

作ることができるのはマシンだけじゃない。なんと、自分だけのオリジナル・コースもOKです。コーナーやストレートなどのパーツを組み合わせ、レーシング・カート気分にひたりましょう。



●コントローラーは次のように操作します。なお、ここで説明するマシンの操作は初期設定です。ユーティリティモードの「キーコンフィグ」を使うと、変更することもできます（10ページ参照）。

また、24〜25ページには詳しいマシンの操作法が説明してあります。そちらも参考にしてください。



走行中以外の操作

✚ボタン…………コマンド、セッティング等の選択。
Ⓐボタン…………コマンド、セッティング等の決定。画面の送り。
Ⓑボタン…………コマンド、セッティング等のキャンセル。画面の戻し。
スタートボタン…ゲームのスタート。コマンド、セッティング等の決定。
セレクトボタン…コマンド、セッティング等の選択。

走行中の操作

✚ボタン…………ステアリング。左右に押すと、押した方向へ曲がります。また、スピンターンにも使います。

Ⓐボタン…………アクセル。加速に使います。

Ⓑボタン…………フットブレーキ。減速に使います。

Ⓧボタン…………オーバーテイク。瞬間的な加速に使います（ただしタイムアタックは除く）。

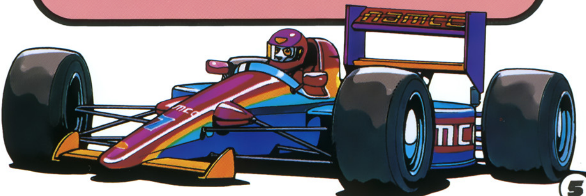
Ⓨボタン…………リバース。バックするとき使います。

Ⓡボタン…………シフトアップ。ギヤを上げます（マニュアルシフトの場合のみ使用）。

Ⓛボタン…………シフトダウン。ギヤを下げます（マニュアルシフトの場合のみ使用）。

スタートボタン…ゲームのポーズ。

セレクトボタン…リタイアの選択。



■ゲームの始め方

タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。✚ボタンで選び、Ⓐボタンかスタートボタンで決定してください。

タイムアタック………	マシン1台で走り、コースのラップタイムを競うモードです。
テスト走行……………	コースを自由に走るモードで、練習やセッティングのテストなどに使います。
セッティング…………	マシンをセッティングして、自分だけのマシンを作るモードです。
スプリントレース……	短距離のレース。シリーズを戦う本格的レースができます。
耐久レース……………	スピードだけでなく、耐久性なども重視される長時間レースです。
ユーティリティ………	ドライバー登録や操作法の変更等、ゲームの準備をするモード.。

■モードの進め方

ゲームをスムーズにプレイするために、モードの進め方についても知っておきましょう。

①まず「ユーティリティ」でドライバーの登録やゲームの設定をしましょう。

②次に「セッティング」でマシンを作ります。初めての人なら、「お決まりセッティング」が便利。

③「テスト走行」で作ったマシンを走らせてみましょう。まずは操作になれることが第一。

④実際に走った感じをもとに、今度はパーツ別に「セッティング」。スピードを上げるだけでも、エンジンやウィングなど、いろいろな方法があります。

⑤「テスト走行」と「セッティング」をいろいろと試し、マシンができあがったら、ガレージにセーブしておきましょう。これでレース準備OKです。

⑥さあ、いよいよレースにチャレンジ！　明日のチャンピオンをめざし、がんばってください！

●「ユーティリティ」はゲームの設定や準備などをするためのモードで、5つのコマンドがあります。

ドライバー登録

サーキットを走るときは、ドライバーを選ばないといけません。ここで、そのドライバー名を登録しましょう。登録できるのは5人までです。

新しく登録する

ドライバー名を決めます。文字を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで入力してください。Ⓑボタンでキャンセルです。

また、文字の入力位置はⓇボタンで右に、Ⓛボタンで左に移動できます。決定はスタートボタンです。

登録したドライバーを変更する

ドライバーを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。画面が切り替わったら、名前を入れ直します。

登録したドライバーを消す

登録したドライバーを取り消すときは、ドライバーを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

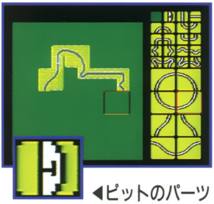
オリジナルコース

新しいコースを6つまで作れます。コースは自動的に登録され、タイムアタックとテスト走行で使えます。

新しいコースを作成する

画面の右部分に表示されるパーツを使い、自由にコースを作ってください。

なお、ピットのパーツは必ず使わないと登録できません。注意してください。



◀ピットのパーツ

決定はスタートボタンで行い、続いてコース名を登録します。登録方法はドライバー名の場合と同様です。

- Ⓧボタン（Ⓨボタン）を押しながら✚ボタン……コースのパーツを選びます。
- ✚ボタン……パーツの配置場所を選びます。
- Ⓐボタン……決定。パーツが配置されます。
- Ⓑボタン……配置したパーツのキャンセル。

作成したコースを変更する

まずコース名を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定。画面が切り替わったら、コースを作り直してください。

作成したコースを消す

すでに作ってあるコースを消去します。✚ボタンでコースを選び、Ⓐボタンで決定してください。

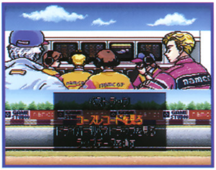
キーコンフィグ

マシンの操作を変更します。セレクトボタンで変更したい項目を選び、その操作に使いたいボタンを押してください。ボタンの表示が、押したものに変わります。決定はスタートボタンです。

サウンドオプション

サウンド関係の設定をします。✚ボタンの上下で項目を選び、左右で変更してください。決定はⒶボタンかスタートボタンです。

ベストラップ

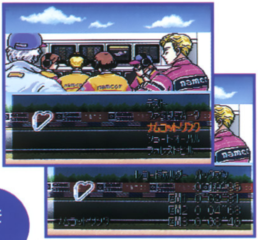


コースレコードやドライバー別のラップタイムを見ることができます。

コースレコードを見る

✚ボタンの上下でコースを選び、Ⓐボタンを押すと、

コースレコードが表示されます。表示中は✚ボタンでコースを切り替えることができます。



ドライバー別ベストラップを見る

まずドライバーを✚ボタンで選び、Ⓐボタンでコースを表示します。次にコースを✚ボタンで選び、Ⓐボタンを押すと、ベストラップが表示されます。なお、選んだドライバーは左側です。右に出るのは参考記録で、そのコースのレコードを出した選手です。

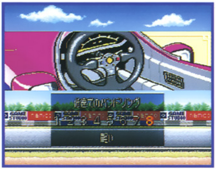
ラップデータを消す

コースレコードとベストラップを消すこともできます。

まとめて消したいときは「～をみんな消す」、個別に消したいときは「～を1つ消す」を選んでください。

●「セッティング」はマシンをパーツごとに調整し、自分だけのマシンを作るモードです。コースや自分のテクニックも考えて、ベストなマシンを作り上げましょう。

〔セッティングのやり方〕



①セッティングでは、写真のように設定画面が表示されます。✚ボタンで選ぶと、そのデータの説明も切り替わるので、設定の参考にしてください。

②Ⓐボタンかスタートボタンを押すと決定です。セッティングが完了し、画面が切り替わります。

③Ⓑボタンを押すと、キャンセルして画面が切り替わります。データを変更していても、Ⓐボタンを押さないと決定にはならないので、注意してください。

※セッティングしたマシンは必ずセーブしておこう

このゲームでは、常に１台のマシンが画面にキープされており、そのマシンでレースに参加します。〝レースの前にセッティングしたいが、最初のマシンも残しておきたい〟というときは、「ガレージにマシンをしまう」でセーブしておきましょう（22ページ参照）。

お決まりセッティング

プレイヤーのレベルに合わせて、ある程度のセッティングがなされたマシンを選ぶことができます。数字が大きいほど上級者向けになっており、全部で8種類用意されています。

最初はこれで走ってみて、次第に「細かくセッティング」で、自分の好みに変えていくと便利です。

お決まりカラーリング

8種類のカラーデザインが用意されています。こちらも「細かくセッティング」の「カラーリング」を使えば、自分だけのデザインが楽しめます。

細かくセッティング

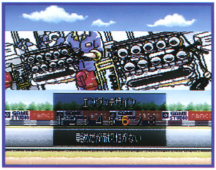
エンジンからカラーリングまで、８項目にわたって細かいセッティングができます。

エンジン

マシンの動力源です。エンジンデザインをはじめ、さらに４つの項目に分かれています。設定をⒶボタンで決定するごとに、次の項目に移ります。

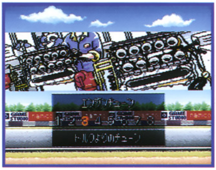
◆エンジンデザイン

重いエンジンは耐久性がありますが、スピードは犠牲になります。軽いエンジンだと速く走れるものの、壊れやすくなります。



◆エンジンチューン

トルクを重視すると加速はよくなりますが、最高速はあまり伸びません。パワーを重視すると最高速は伸びますが、加速はいまひとつとなります。



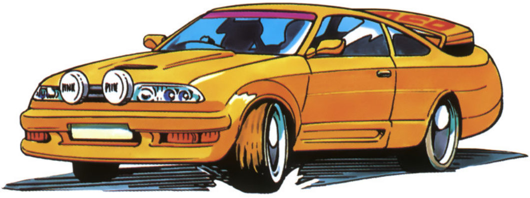
◆レブリミット

エンジンの回転数の上限を、リミットなし、または8500～16000まで250ごとに設定します。

リミットなし、または上限が高いほど、エンジン性能をフルに発揮できますが、故障しやすくなります。上限が低いと耐久性はアップしますが、性能は抑えられてしまいます。

◆ラジエーター

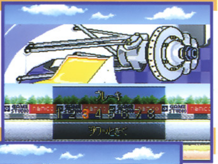
エンジンの冷却器です。大きいとオーバーヒートしにくく、エンジンも壊れにくくなりますが、空気抵抗が大きくなってスピードは犠牲になります。小さいと空気抵抗は減りますが、オーバーヒートしやすく、エンジンに悪影響があります。



ブレーキ

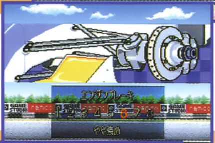
ブレーキの効き具合で、次の3種類があります。

◆ブレーキ



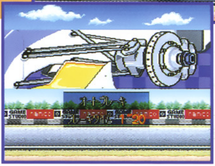
Ⓑボタンによるフットブレーキ。数字が大きいほどよく効きます。

◆エンジンブレーキ



アクセルを緩めたときの減速率。数字が大きいほどよく効きます。

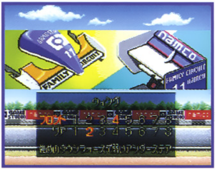
◆オートブレーキ



アクセルオフで自動的にかかるブレーキです。✚ボタンの左右で設定してください。

「なし」、またはアクセルオフからブレーキがかかるまでの時間を、0″10〜4″00秒の間で設定します。

ウィング



空気の流れを利用し、マシンを安定させるのがウィングで、フロントとリアにあります。数字が小さいほどウィングを立てた状態で、大きいほどねかせた状態になります。大きく4つの場合に分けて説明しましょう。

◆フロントとリアの両方とも立てる

両方の数字が小さいとダウンフォースが強く、安定して走れますが、直線での最高速は伸びません。

◆フロントとリアの両方ともねかす

ドラッグ（空気抵抗）が少なく、最高速は伸びますが、コーナーなどで不安定になります。

◆フロントを立て、リアをねかす

オーバーステア（ハンドルがきれやすくなること）が強くなり、スピンしやすくなります。

◆フロントをねかし、リアを立てる

アンダーステア（ハンドルがきれにくくなること）が強くなり、急カーブが曲がりにくくなります。

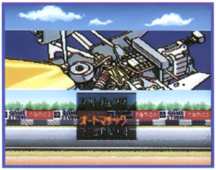
タイヤ

左右のフロントとリアを個別に設定します。数字が小さいほど固いタイヤで、グリップは弱くなりますが、耐久性があります。逆に数字が大きいと、柔らかいタイヤです。安定して走れますが、長持ちしません。特にQタイヤは、最もグリップはあるものの減りが激しく、タイムアタック向きといえるでしょう。

トランスミッション

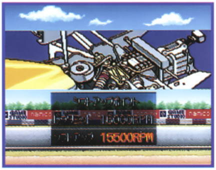
エンジンの力を、ギヤの組み合わせによって適した速度に変える働きを持っています。

◆シフトチェンジ



オートマチックかマニュアルを選びます。マニュアルは自分でギヤチェンジするので、操作が難しく、通常はオートマチックがおすすめです。

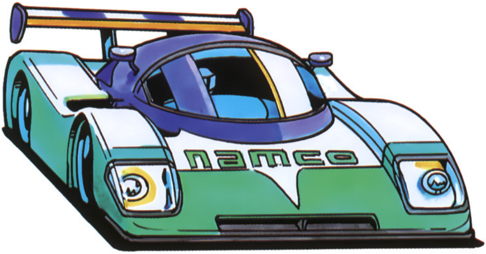
◆シフトアップポイント



シフトチェンジをオートにしたとき、シフトアップするエンジンの回転数を決めます。

16250～8500の間で設定でき、高くしすぎると壊れやすくなります。逆に低くしすぎると、エンジン性能をフルに発揮できません。

なお、レブリミットより高く設定すると、ギヤチェンジしなくなるので、注意してください。

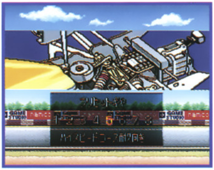


◆ギヤレシオ

ギヤ比を設定します。全体的に低めに設定するほどスピードに伸びがあります。ただし、ギヤ比はたいへん調整が難しく、また、必ずしも数値の高低だけでは決められません。最初は「プリセット」を使い、目的に応じて選んでいくのがよいでしょう。

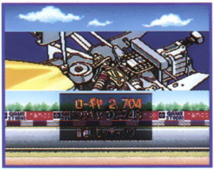
プリセットから選びます

コースに応じて、あらかじめ用意されたものの中から選びます。



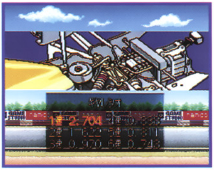
トップギヤ、ローギヤをセット

トップとローだけを設定できます。中間のギヤはそれに合わせて、自動的に設定してくれます。



ギヤを細かくセット

1～6速までを個別にセットします。



5…セッティング（5）

サスペンション

　タイヤとボディをつなぎ、車体を支える装置がサスペンションです。タイヤを路面に食いつかせようとする働きもあります。

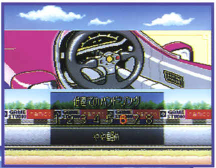
　数字が小さいと、サスペンションは柔らかくなります。タイヤは長持ちしますが、グリップはいまひとつ。

　逆にサスペンションが固いと、グリップがよく、スピードも出しやすくなります。ただし、タイヤの消耗が激しく、コースアウトしたときには故障もしやすくなってしまいます。

ハンドリング

　ハンドルの切れ具合です。低速時と高速時に分けてセッティングします。

　軽くセッティングすると、楽に曲がれますが、バランスを取るのが難しくなります。逆に重いセッティングはカーブでかなり減速が必要ですが、操作は楽になります。

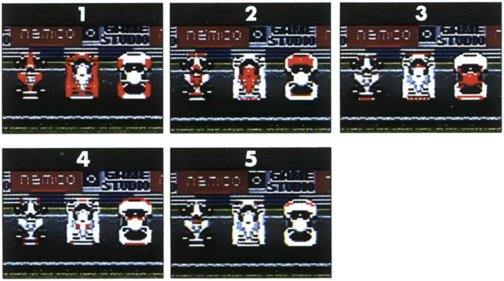


カラーリング

マシンのボディを5つのパーツに分け、そのパーツ別に細かく色を設定することができます。✚ボタンの上下で項目を選び、左右で変更してください。

◆カラー

5つのパーツの中から、カラーリングしたい部分を選びます。パーツの区分は次のとおりです（赤い部分が選んだ番号のパーツです）。



◆色相／明度／彩度

色の種類を13色の中から選びます。また、明度（色の明るさ）と彩度（色の濃さ）が各4段階ずつあり、選んだ色を4×4の計16段階に調節することができます。

5…セッティング（6）

ガレージからマシンを出す

ガレージにセーブしておいたマシンを呼び出すコマンドです。

❶ガレージを選ぶ

ユーティリティで登録したドライバー名が表示されます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

❷マシンを選ぶ

呼び出すマシンを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

ガレージにマシンをしまう

セッティングしたマシンをセーブするコマンドです。ドライバー別に８台ずつしまうことができます。

❶ガレージを選ぶ

ユーティリティで登録したドライバー名が表示されます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

❷マシンを選ぶ

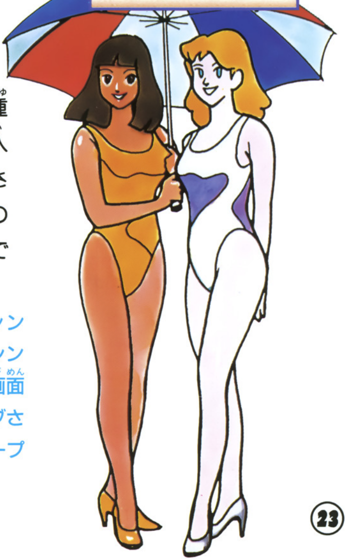
セーブする番号を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

❸コメントを選ぶ

セーブするマシンのタイプを決めます。これはガレージから出すとき、目的にあったマシンを選びやすくするためのものです。

✚ボタンを左右に入れると、主なレースの種類が表示され、上下に入れるとより細かく分類されます。ピッタリのものを選んだら、Ⓐボタンで決定してください。

※セッティングしたマシンは、ガレージから他のマシンを出さないかぎり、常に画面にキープされます。セーブされるのは、その画面にキープされたマシンです。



6…サーキットの走り方（1）

●さあ、いよいよサーキットへ出てみましょう。まずはマシンの操作法からマスターします。なお、ここで説明する操作法は初期設定です。これは「キーコンフィグ」で変更することができます（10P参照）。

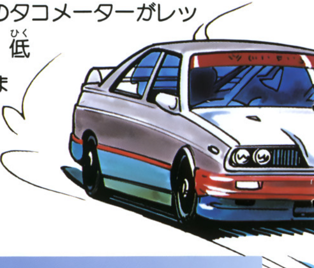
（10P参照）

基本操作　✚＋Ⓐボタン＋Ⓑボタン

ハンドル（✚ボタンの左右）で向きを変え、アクセル（Ⓐボタン）とブレーキ（Ⓑボタン）でスピードを調節します。

ギヤチェンジ　Ⓡボタン／Ⓛボタン

マニュアルではⓇボタンでシフトアップ、Ⓛボタンでシフトダウンします。画面のタコメーターがレッドゾーンに入ったらアップ、低くなったらダウンしていきましょう。ただし、操作はたいへん難しいので、おすすめはオートマチックです。



バック　Ⓨボタン

バックするときは、いったんエンジンを完全に停めてください。次にⓎボタンを押すとバックします。

スピンターン　◂✚▸＋Ⓐボタン

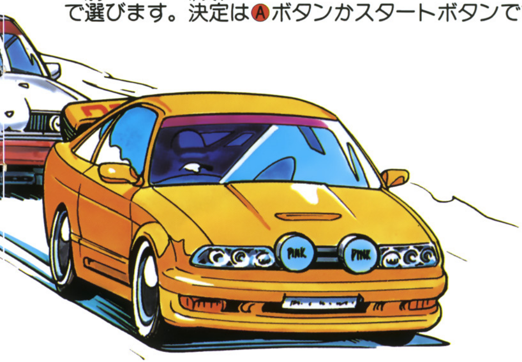
完全にエンジンを止めてから、✚ボタンの右か左を押しながら、Ⓐボタンを押してください。

オーバーテイク　Ⓐボタン＋Ⓧボタン

ストレート走行中などに前の車を抜きたいとき、Ⓧボタンで瞬間的に加速します。ただし、ガソリンを通常の4倍消費します。なお、タイムアタックでは使えません。

リタイア　セレクトボタン

走行中にリタイアしたいときは、セレクトボタンを押して、コマンドを表示してください。リタイアするときは「YES」、しないときは「NO」を、✚ボタンの上下で選びます。決定はⒶボタンかスタートボタンです。

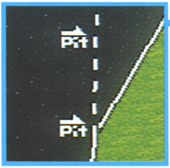


6…サーキットの走り方（2）

●マシンを操作できても、コースのことをよく知っておかないと、レースには勝てません。レーサーはコースにあふれるさまざまな情報を、一瞬にして判断していかないとならないのです。

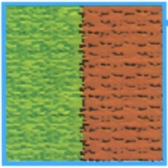
■画面表示

画面の見方は次のとおりですが、レースモードによっては、専用の表示が出ることもあります。各モードのページを参考にしてください。



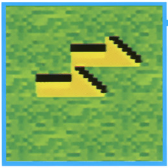
ピットロード

ピットインするときは、ここを通って入ります。



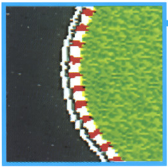
芝地／砂地

コース外に出るとスピードダウンします。タイヤやサスペンションなどに悪影響があり、特にまともに砂地へ突っ込むと、エンストは避けられません。



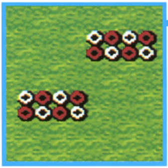
コースサイン

カーブの大きさや方向を矢印によって表しています。



縁石

コーナーの路肩に敷いてあります。ここをどこまで攻められるかが、勝負のカギを握ります。



障害物

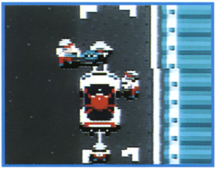
接触は故障のもと。高速で壁に激突したときなどは、一発でリタイアとなります。

7…ピットイン（1）

●走行中にマシンの調子が悪くなったら、ピットインして、修理やセッティングを行いましょう。

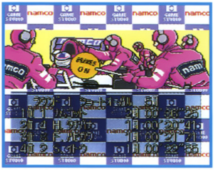
ピットロードを進むと自動的にピットイン画面に切り替わるので、コマンドを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。なお、モードにより、表示内容は多少違っています。

ピットアウト



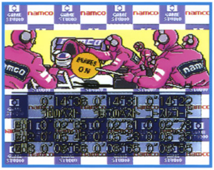
コースに戻ります。「車の状態を見る」で修理したときは、メカニックの作業が終わるまでスタートできません。レースモードでは、修理中もレースが続いているので、状況によってはピットインせずに、勝負をかける場合もあるでしょう。

ポジションを見る



レース中の順位を見ることができます。

タイムを見る



次の3つのタイムと、それぞれの区間ベストを見ることができます。区間とは、サーキットを大きく3つに区切ったもので、コース攻略の参考にするとよいでしょう。

今回のベスト………今回のプレイでのベスト記録。
今までのベスト……参加しているドライバーのベスト記録。
コースレコード……そのコースの最高記録。

セッティングの変更

タイムアタックとテスト走行では、セッティングのやり直しができます。セッティングの方法は12～23ページを参考にしてください。

車の状態を見る

マシンの状態をチェックします。もし不調やNGと表示されていたら、✚ボタンでその項目を選び、Ⓐボタンを押してください。さらに詳しい状態を見ることができます。状態はマシンの図でも表され、不調のときは黄↗

▲故障したところは赤く表示される。

▲表示は2段階になっている。修理もこの画面でやろう。

故障の原因を知っておこう！

エンジン…………高速で長時間走ると壊れます。また、低速での長時間走行や、空ぶかし、衝突なども故障の原因になります。

ブレーキ…………ひんぱんなブレーキングで壊れやすくなり、減速しにくくなります。

ウィング…………衝突すると壊れ、コーナリングなどが不安定になります。

タイヤ……………急ブレーキの多用や、強引なコーナリングで早く減ります。グリップの低下を招き、最後にはバーストします。

↘色、故障のときは赤色になります。

修理するときは、✚ボタンで項目を選び、Ⓐボタンで決定します。パーツによって「修理」「交換」という表示に切り替わります。なお、ガソリンは✚ボタンの左右で10リットルずつ、上下で1リットルずつ補給します。

ピットイン画面に戻るときは、Ⓑボタンです。

テスト走行終了／タイムアタック終了

それぞれのモードを終了して、モードセレクト画面に戻ります。

リタイアする

レースを終了し、レースの結果画面に移ります。

トランスミッション……シフトチェンジを多用すると早く壊れ、壊れたギヤは使えなくなります。

サスペンション……衝突やコースアウトで壊れ、コーナリングが不安定になります。また、タイヤの減りにも影響します。

ハンドリング……衝突やコースアウトで壊れ、ハンドルの切れが悪くなります。

ガソリン残量……ガス欠になると、エンジンのフケが悪くなり、最後にエンストします。

●各コースのタイムレコードに挑戦します。このモードでは、何をしてもマシンが壊れないようになっているので、記録の限界にチャレンジしてください。各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

1 ドライバーを選ぶ

ドライバーを選びます。ユーティリティで登録した以外のものにしたいときは、「ゲストドライバー」を選んでください。その場合は、新たにドライバーの名前を決定します。

2 車のタイプを選ぶ

どのタイプのマシンを使うか選んでください。デザインは違いますが、性能は共通です。

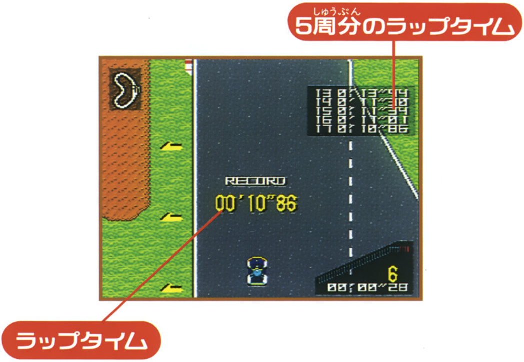
3 コースを選ぶ

コースを選びます。全部で28コースあり、ユーティリティでオリジナルコースを作っていれば、もちろんそれも選ぶことができます。

4 ピットイン

コースを決めると、ピットイン画面に切り替わります。ここでピットアウトを選ぶとスタートです。

5 ゲーム画面



タイムアタックでは、1周ごとにラップタイムが表示されます。好記録が出たときは次のような表示があり、RECORDとBESTは自動的にセーブされます。

RECORD……そのコースのベストラップです。

BEST…………そのドライバーのベストラップ。

FASTEST……そのときのプレイ中に出たベストラップ。

9…テスト走行

●プレイヤーのマシン1台だけで、自由にコースを走れるモードです。テクニックのマスターなど、いろいろな利用法があります。各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

1 ドライバーを選ぶ

ドライバーを選びます。ユーティリティで登録した以外のものにしたいときは、「ゲストドライバー」を選んでください。その場合は、新たにドライバー名を決定します。

2 車のタイプを選ぶ

どのタイプのマシンを使うか選んでください。デザインは違いますが、性能は共通です。

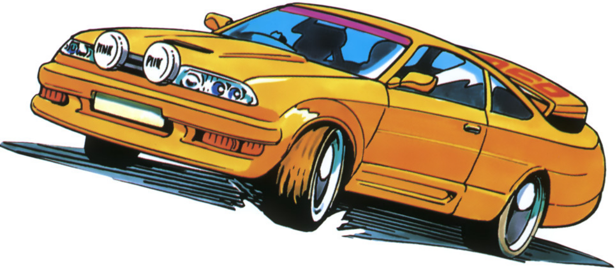
3 コースを選ぶ

テスト走行するコースを選びます。全部で28コースあり、ユーティリティでオリジナルコースを作っていれば、それも選ぶことができます。

4 ピットイン

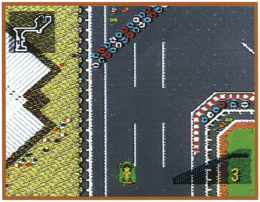
コースを決めると、ピットイン画面に切り替わります。

ここでピットアウトを選ぶとスタートです。



5 ゲーム画面

テスト走行は他のマシンにじゃまされることもなく、じっくりとテクニックやコースを研究できます。マシントラブルも発生しますが、どんな状況で故障するかを知っておくことも、レースにはたいへん参考になります。



●短距離のレースモードで、１試合だけのレースもできるし、シリーズを戦うこともできます。シリーズで遊ぶときは、継続プレイもOKです。各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

1 レース形式を選ぶ

まずレース形式を選びます。「スポットエントリー」は好きなコースを選び、１レースで戦います。「シリーズエントリー」はレース順位でポイントを獲得し、連戦して通算ポイントを争います。

シリーズエントリー

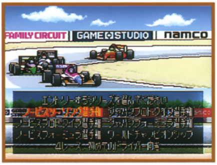
シリーズでは「新しいシリーズをはじめる」か、「セーブデータからはじめる」か、選んでください。また、「セーブデータを消す」こともできます。

「新しいシリーズをはじめる」ときは2へ進み、「セーブデータからはじめる」ときは、継続するデータを選んで4へ進みます。

2 ドライバーを選ぶ

ドライバーを選びます。ユーティリティで登録した以外のものにするときは、「ゲストドライバー」を選んでください。その場合は新たにドライバー名を決定します。

3 シリーズを選ぶ



エントリーするシリーズを選びます。最初は簡単なノービスを試し、チャンピオンになったら、ジャパン、ワールドとクラスを上げていきましょう。スポットを選んだときは、コースも選んでください。

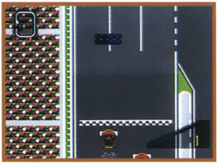
4 レーススタート

レース名が表示されます。ここで✚ボタンを使い、ガソリンの量を決めましょう。上下は1リットルきざみ、左右は10リットルきざみで設定します。Ⓐボタンかスタートボタンでレース開始です。

5 レース画面

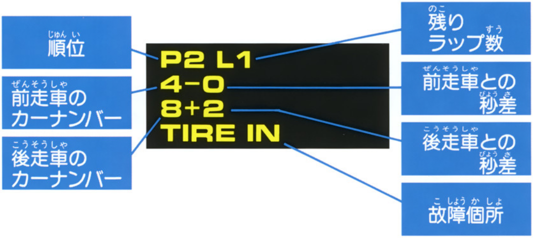
①シグナルが赤から青に変わるとレーススタートです。

青に変わった瞬間にアクセルを入れてください。赤のうちにアクセルを吹かしていると、スタートできないので注意しましょう。



また、いきなりアクセル全開にすると故障の原因になります。アクセルは小刻みに入れて発進しましょう。

②レースの状況は、1周ごとにサインボードで表示されます。表示の意味は次のとおりです。



③コースアウトなどでマシンが止まったときは、バックのときと同様、いったんブレーキをかけましょう。エンジンが完全に止まってから、アクセルオンです。

6 レースの終了

全マシンがゴール、またはリタイアするとレース終了。ただし、残りラップ数に差があるときは、優勝が決まった時点で最後のラップとなります。

レースが終わると順位が発表されます。

シリーズの場合は、続いてポイントランキングの発表があり、次のレースのシリーズの画面へ進んでいきます。

各画面はⒶボタンで送ってください。

なお、シリーズの成績は自動的にセーブされます。

レース・ポイント

1位／10ポイント
2位／6ポイント
3位／4ポイント
4位／3ポイント
5位／2ポイント
6位／1ポイント

11…耐久レース

●長距離レースのモードで、１レース勝負です。スピードはもちろん、マシンの耐久性が重要になります。各画面のメニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

1 ドライバーを選ぶ

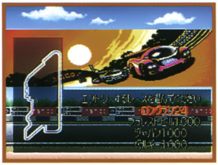
ドライバーを選びます。ユーティリティで登録した以外のものにしたいときは、「ゲストドライバー」を選んでください。その場合は、新たにドライバー名を決定します。

2 車のタイプを選ぶ

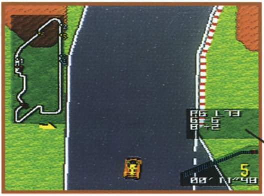
どのタイプのマシンを使うか選んでください。デザインは違いますが、性能は共通です。

3 コースを選ぶ

コースを選びます。全部で8コースあります。

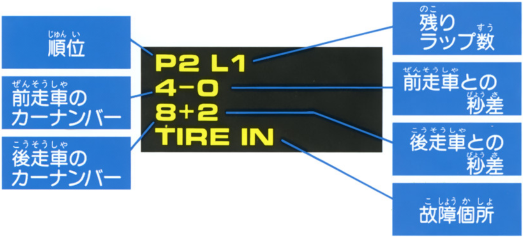


4 ゲーム画面



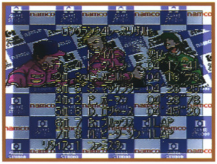
レースの状況は、1周ごとにサインボードで表示されます。意味はつぎのとおりです。

サインボード



5 成績の発表

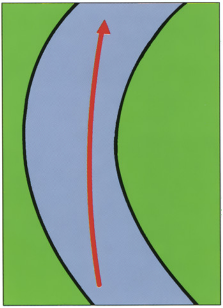
レースが終わると、成績が発表されます。Ⓐボタンかスタートボタンを押すと、モード選択画面に戻ります。



12…ドライビング・テクニック

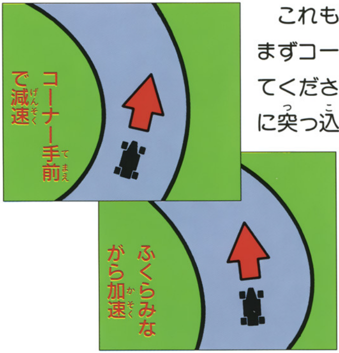
●明日のワールド・チャンピオンをめざす人のために、ここでドライブテクのいくつかをご紹介しましょう。

アウト・イン・アウト



コーナーでは、外側から内側へ進路をとり、そのまま外側へふくらみながら抜けていきましょう。できるだけなだらかな線を描くのがベスト。基本テクニックですので、しっかりマスターしてください。

スロー・イン・ファースト・アウト

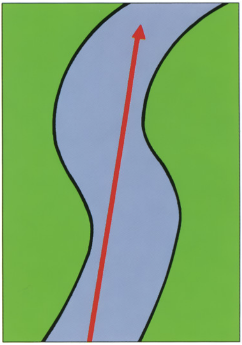


これも基本テクニックです。まずコーナーの手前で減速してください。そしてコーナーに突っ込みながら、今度は加速していきます。そのまま外へふくらみながら抜けると、スムーズなコーナリングができます。

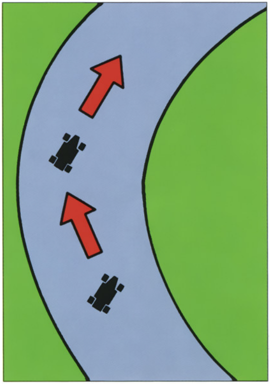
連続するコーナーは最短距離で攻めろ

連続するコーナーでは、できるだけ最短距離を取りましょう。特にS字カーブなどでは、2つのカーブを分けて考えるのではなく、1つのコーナーとして攻略します。

図のように、最初のカーブの脱出ラインと、次のカーブの進入ラインを結んだ直線で走るのが理想です。



ドリフト走行

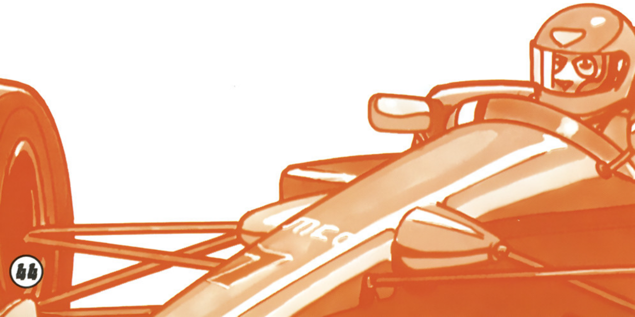


これは上級者向けのテクニック。マスターすればタイムアップは間違いありません。まずアクセル全開でコーナーに入り、早めにハンドルを切ります。ここで素早くカウンター（逆にハンドルをきること）を当て、マシンの向きが脱出ラインにのったところで加速します。

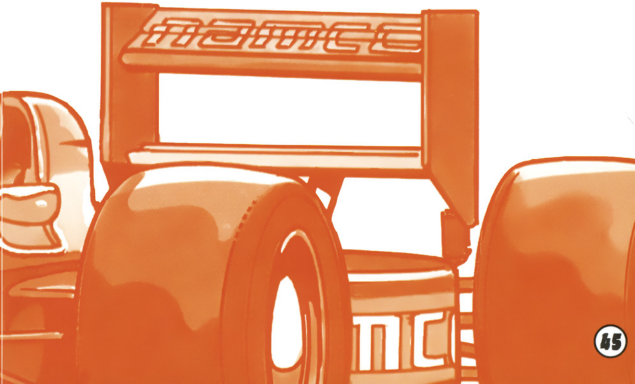
13…セッティング早見表

エンジン	デザイン	速さ重視	1〜8	耐久性重視
	チューン	トルク重視	1〜8	パワー重視
	レブリミット	耐久性重視	8500〜16000	速さ重視
	ラジエーター	耐久性重視	1〜8	スピード重視
ブレーキ	ブレーキ	効かない	1〜8	よく効く
	エンジンブレーキ	効かない	1〜8	よく効く
	オートブレーキ	早く効く	0″10〜4″00	遅く効く
ウィング	フロント	強いダウンフォース	1〜8	弱いダウンフォース
	リア	強いダウンフォース	1〜8	弱いダウンフォース
	フロント&リア	グリップ重視	1〜8	速さ重視

※フロント&リアは設定を同じにした場合です。



タイヤ		耐久性重視	1〜4	グリップ重視
トランスミッション	シフトアップポイント	耐久性重視	8500〜16250	速さ重視
	ギヤレシオ	加速重視	高い〜低い	最高速重視
サスペンション		耐久性重視	1〜8	グリップ重視
ハンドリング	低速	重い	1〜8	軽い
	高速	重い	1〜20	軽い



スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

スーパーファミリーサーキット®

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社ナムコ

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)7651

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

Produced by NAMCO LTD.
©1994(株)ゲームスタジオ/NAMCO LTD.